



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Musik

Widhyatama (2012) mengatakan musik adalah renungan dari hati seseorang yang dimanifestasikan dalam rupa suara yang rapi dengan melodi dan ritme yang memiliki unsur serta kerharmonisan yang indah. Musik pada esensi-nya memiliki hubungan yang sangat erat dengan manusia. Bahkan bisa dikatakan bahwa musik berpengaruh dalam isi kehidupan seseorang.

2.1.1. Aliran Musik

Holt (2007) memberikan pernyataan bahwa aliran musik merupakan struktur dasar yang paling penting dalam musik. Tujuan dari aliran musik adalah untuk mengetahui bagaimana, dimana, kepada siapa kita membuat musik dan siapa yang menikmati musik tersebut. Aliran musik juga penting dalam menentukan konsep yang berhubungan dengan perbedaan kategori musik (hlm. 2).

2.1.2. Musik *Rock*

Menurut Widhyatama (2012) musik *rock* berawal dari gerakan musik yang hanya untuk hiburan namun kemudian menjadi lebih serius dan penting dalam dunia musik sekitar pada tahun 1950-an, yang berakar dari aliran *blues* dan aliran *country*. Tempo musik *rock* cenderung cepat dan bernada keras dengan penonjolan drum yang bersemangat (hlm. 13).

2.2. *Pop Rock*

Everett (2000) menyatakan *pop rock* adalah aliran musik yang memiliki pengaruh budaya yang sangat kuat dalam menghilangkan perbedaan *gender*, kelas, generasi, dan etnis. *Pop rock* adalah suatu budaya, bahasa, suara musik, dan sebuah *image* yang menggambarkan gabungan antara *rock* dan *pop* (hlm. 3-4).

2.3. *Psychedelic Rock*

Menurut DeRogartis (2003) berkembangnya musik *psychedelic* diawali oleh musisi yang pada saat itu mencoba lalu terpengaruh dan terinspirasi dari efek halusinasi dalam narkoba, yang setelah itu berdampak pada musik *rock'n'roll*. Musik Psychedelic adalah gabungan dari musik *rock* dan efek dari LSD (hlm. 2)

2.4. *Progressive Rock*

Sakrie (2015) mengatakan ciri khas dari musik progressive rock terletak dalam lirik yang mengkritik keadaan sosial dan komposisi musik yang terpengaruh dengan gaya musik barat dan timur (hlm. 57).

2.5. *Hard Rock*

Harrison (2011) memberikan pernyataan, hard rock merupakan aliran musik yang lahir pada tahun 1970-an, meski sudah ada pada tahun tersebut namun aliran hard rock baru tenar pada tahun 1980-an. Musik hard rock condong lebih keras dan distorsi yang menjadi cikal bakal musik heavy metal bisa diterima di media *mainstream* (hlm. 35).

2.6. Musik Rock dan Budaya

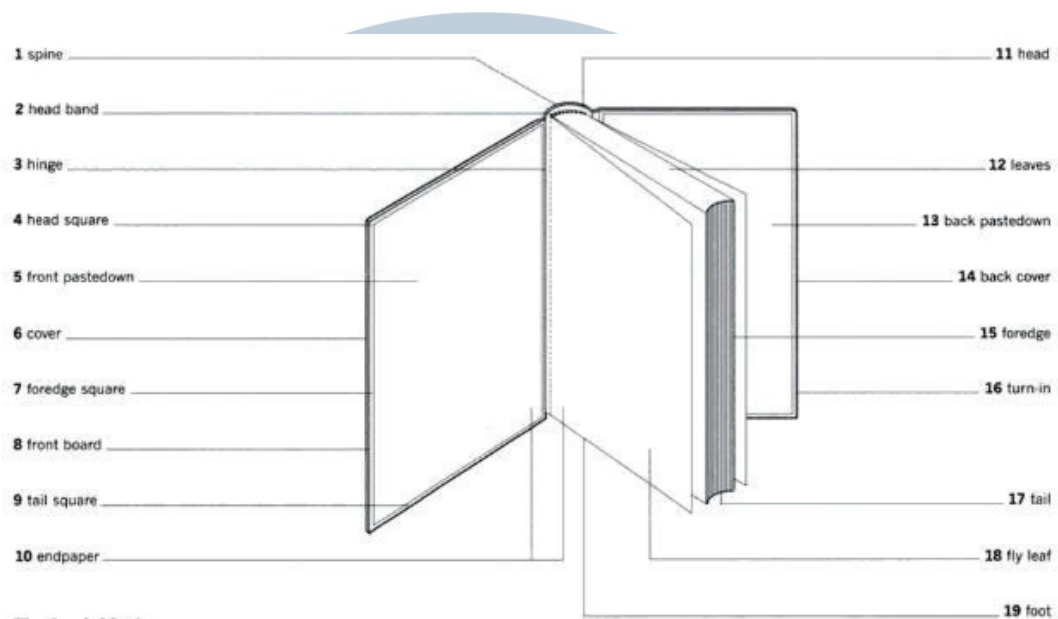
Wicke (1990) menyatakan bahwa di Amerika musik *rock* mereka jadikan sebagai bentuk ekspresi dari masalah-masalah situasi sekitar yang mereka hadapi. Dengan adanya musik *rock*, musik populer pertama kali tumbuh di dalam sistem kebudayaan sosial yang menjadikannya sebagai awal dasar penting dalam pengalaman cara menyampaikan pesan, sebelum musik *rock* dijadikan sebagai bentuk seni yang “serius”. Musik *rock* adalah bentuk penting dari representasi pengalaman pada anak-anak muda, yang memiliki kesan “pembenrontak”. Musik *rock* ditafsirkan sebagai musik yang berdasarkan dari pengalaman banyak orang secara umum, oleh karena itu musik *rock* menghasut perbedaan status kelas tinggi dan kelas rendah dalam budaya (hlm. 11-12).

2.7. Buku

Menurut Haslam (2006) buku adalah alat tampung yang memberikan informasi kepada pembaca dan terdiri dari beberapa halaman. Buku merupakan sebuah dokumentasi yang terkumpul dari ilmu pengetahuan, ide, dan keyakinan. Buku sudah lama digunakan sebagai media komunikasi yang berpengaruh kepada bidang intelektual, budaya, dan perkembangan ekonomi (hlm. 6).

2.7.1. Anatomi Buku

Haslam (2006) mengkategorikan buku terdiri dari komponen dasar yaitu adalah *the book block*, *the page*, dan *the grid*.



Gambar 2.1. komponen buku

(*Book Design*, Haslam, 2006)

2.7.2. Layout

Menurut Anggraini (2014) *layout* pada umumnya memiliki pengertian sebagai tata letak bidang atau ruang. *Layout* dalam desain komunikasi visual adalah hal yang sangat penting untuk diperhatikan, karena definisi layout yang baik memiliki layout yang terintegrasi (hlm. 74).

2.7.2.1. Fungsi Layout

Menurut Anggraini dan Nathalia (2014), fungsi utama *layout* agar teks dan elemen visual yang ditampilkan dalam sebuah media menjadi komunikatif dan lebih mudah untuk mencerna isi informasi tersebut (hlm. 75).

2.7.2.2. Prinsip Layout

Menurut Anggraini dan Nathalia (2014), bahwa prinsip *layout* terdiri dari 4 bagian, yaitu:

1. *Sequence*

Layout menuntun arah mata untuk membaca informasi berdasarkan dari tingkat kepentingan informasi.

2. *Emphasis*

Dalam layout dibutuhkan penekanan pada bagian tertentu agar pembaca dapat terarah ke dalam bagian informasi yang penting, Seperti mengatur ukuran huruf dan penggunaan warna kontras.

3. *Balance*

Layout memiliki 2 jenis keseimbangan yaitu, simetris yang berarti pada setiap sisi memiliki susunan elemen yang yang seimbang atau memiliki susunan yang sama. Dan asimetris yaitu, pada setiap sisi tidak memiliki susunan elemen yang sama, keuntungan dari desain asimetris adalah layout terlihat lebih dinamis.

4. *Unity*

Semua elemen desain harus memiliki unsur kesatuan dan Kesenambungan yang menciptakan susunan layout yang teratur Dengan tepat.

2.7.3. *Grid*

Menurut Ambrose (2015), *Grid* adalah pondasi untuk membuat sebuah rancangan design. Jenis-jenis *grid* yang biasa ditemukan adalah *column grid*, *hierarchical grid*, dan *modular grid*. *Grid* memiliki kategori berdasarkan media yang dipakai dan fungsi dalam menyampaikan konten.

2.7.3.1. Anatomi Grid

Menurut Anggraini dan Nathalia (2014), anatomi grid terbagi menjadi komponen-komponen, yaitu:

1. *Format*

Format adalah area desain atau jika dalam buku maka format adalah Halaman buku.

2. *Margins*

Margin merupakan ruang negatif antara sisi luar format dan batas luar konten.

3. *Flowlines*

Sebuah garis imajiner horizontal yang membagi 2 halaman.

4. *Modules*

Bagian unit kesatuan dari sebuah grid yang terpisah satu sama lain Dengan jarak yang teratur.

5. *Spatial Zones*

Sebuah area yang terbentuk secara vertikal, horizontal, maupun Keduanya yang merupakan hasil gabungan dari beberapa modul yang berdampingan.

6. *Columns*

Sebuah barisan modul yang terjajar secara vertikal.

7. *Rows*

Sebuah barisan modul yang terjajar secara horizontal.

8. *Gutters*

Jarak pemisah antara kolom dan baris.

9. *Folio*

Bagian yang berisi nomor halaman yang diletakkan secara konsisten.

10. *Running header & footer*

Penanda bagi pembaca yang berisi informasi mengenai halaman yang sedang dibaca.

11. *Marker*

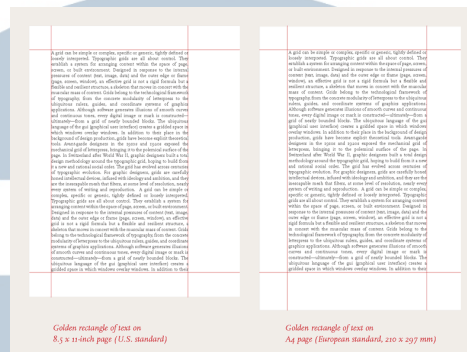
Marker berfungsi untuk menunjukkan letak nomor halaman.
(hlm. 80-81).

2.7.4 Jenis-Jenis *Grid*

Tondreau (2009) dalam bukunya berjudul *Layout Essential 100 designs principles for using grids* membagi *grids* menjadi 5, yaitu:

1. *Single-column Grid*

Grid ini biasanya digunakan untuk kumpulan teks yang berlanjut, seperti essay, Laporan, dan sejenisnya.



Gambar 2.2. *Single-column grid*

(http://thinkingwithtype.com/images/Thinking_with_Type_Grid_2.gif)

2. Two-column Grid

Grid ini bisa digunakan dalam mengontrol teks yang banyak dengan informasi yang sama ataupun dengan dua informasi yang berbeda.



Gambar 2.3. *Single-column grid*

(<http://www.magazinedesigning.com/wp-content/uploads/2013/04/Two-columns-215x300.png>)

3. Multi-column Grid

Grid yang terdiri dari beberapa kolom dimana ukuran setiap kolom bisa bervariasi Untuk informasi yang rumit.

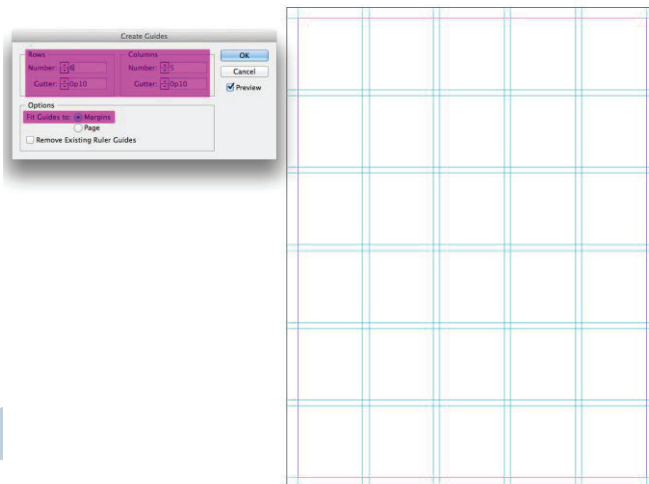


Gambar 2.4. *Multi-column grid*

(<http://www.magazinedesigning.com/wp-content/uploads/2013/04/three-columns-narrow-213x300.png>)

4. *Modular Grid*

Grid yang merupakan kombinasi kolom vertikal dan horizontal yang menghasilkan kolom menjadi lebih kecil. Grid ini cocok untuk informasi yang kompleks.



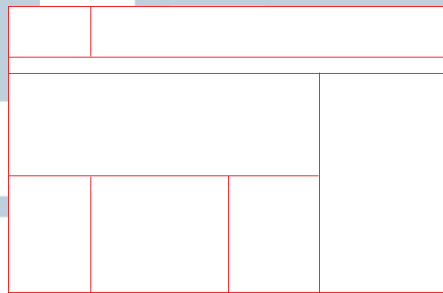
Gambar 2.5. *Modular grid*

(<https://bradymvccdigitaldesign.files.wordpress.com/2013/01/5.jpg>)

4. Hierarchical Grids

Grid yang tersusun dari garis horizontal sehingga membentuk kolom

Horizontal dengan ukuran tinggi yang berbeda-beda. Penggunaan grid ini untuk simple website.



Gambar 2.6. *Hierarchical grid*

(<https://bradymvccdigitaldesign.files.wordpress.com/2013/01/5.jpg>)

2.8. Desain Grafis

Menurut Helfand (2016) bahwa desain grafis merupakan kombinasi kompleks kata-kata dan gambar, angka-angka dan grafik, foto-foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan atau subversif atau sesuatu yang mudah diingat.

2.8.1. Unsur Dalam Desain

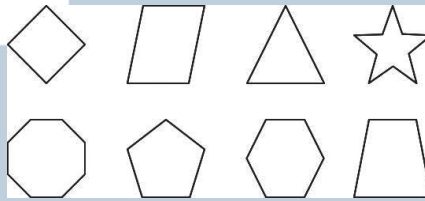
2.8.2. Bentuk

Anggraini (2014) menjelaskan bahwa bentuk merupakan sesuatu yang terdiri dari diameter, tinggi, dan lebar. Secara umum bentuk dasar yang dikenal adalah kotak,

segitiga, lingkaran, lonjong. Pada desain komunikasi visual, akan dipelajari bentuk dasar dan bentuk turunan. Bentuk dapat dikategorikan menjadi 3 dari bentuk-bentuk ini penulis gunakan sebagai elemen-elemen desain, yaitu:

1. Bentuk Geometrik.

Bentuk geometrik merupakan bentuk yang bisa diukur contohnya, silinder, limas, kubus, segitiga kerucut.



Gambar 2.7. Geometrik

(Sumber: <https://wireframesketcher.com/mockups/geometric-shapes.html>)

2. Bentuk Natural.

Bentuk natural merupakan bentuk yang bisa berubah-ubah dan dapat bertumbuh ukurannya, serta dapat berkembang contohnya seperti, bunga, pepohonan, dan manusia.



Gambar 2.8. Bentuk natural

(Sumber: <https://premiumcoding.com/grammar-shapes-web-design/>)

3. Bentuk Abstrak.

Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak berdefinisi, tidak memiliki aturan, dan kasat mata. Dalam seni, bentuk abstrak tidak bias berubah tidak sesuai dengan bentuk aslinya.

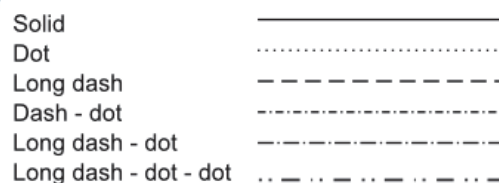


Gambar 2.9. Bentuk abstrak

(Sumber: <https://www.colourbox.dk/vektor/vektor-16332097>)

2.8.3. Garis

Anggraini (2014) menyatakan bahwa garis adalah unsur desain penghubung dari suatu titik ke titik lainnya. Bentuk garis bisa berupa berupa garis lengkung (*curve*) ataupun garis lurus (*straight*). Garis adalah unsur fundamental dalam membuat sebuah bentuk.

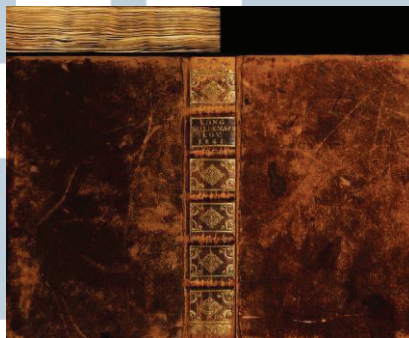


Gambar 2.10. Garis

(Sumber: <https://docs.telerik.com/kendo-ui/controls/charts/chart-types/line-charts>)

2.8.4. Tekstur

Menurut Anggraini (2014) tekstur merupakan corak permukaan suatu benda yang dapat dipahami dengan cara dilihat atau diraba. Tekstur dikategorikan sebagai bentuk dari permukaan suatu benda contohnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, cat dinding, cat canvas, dan lain-lain.



Gambar 2.11. Tekstur

(Sumber: http://bgfons.com/uploads/books/books_texture3011.jpg)

2.8.5. Ukuran

Menurut Anggraini (2014) untuk membuat sebuah desain, maka perlu memperkirakan besar kecil suatu ukuran visual yang dipakai. Ukuran dalam kata lain adalah besar kecilnya suatu obyek. Dengan ukuran, maka bisa menciptakan *emphasis* dan kontras pada obyek desain yang dikerjakan.

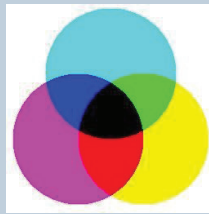
2.8.6. Warna

Anggraini (2014) menjelaskan bahwa warna adalah unsur penting dalam membuat desain. Warna membantu menampilkan identitas atau citra visual yang hendak disampaikan. Warna adalah elemen desain yang membantu menarik perhatian, meningkatkan suasana, menggambarkan citra, dan lainnya. Warna terdiri dari 4

kategori dari 4 warna tersebut penulis gunakan karena konsep ilustrasi penulis menggunakan gaya *psychedelic* yang menggunakan banyak warna serta warna yang digunakan untuk elemen-elemen desain lainnya. 4 warna tersebut, yaitu:

1. Warna Primer.

Warna primer adalah warna dasar yang tidak tercampur dari warna lain. Warna yang tergolong warna primer adalah merah, kuning, dan biru.

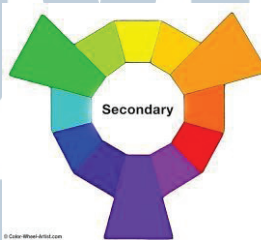


Gambar 2.12. Warna primer

(Sumber: <https://www.ineaf.es/tribuna/wp-content/uploads/fusi%C3%B3n-INEAF1.jpg>)

2. Warna Sekunder.

Warna sekunder adalah warna perpaduan dari warna-warna dasar atau primer. Contohnya warna ungu dan jingga.



Gambar 2.13. Warna sekunder

(Sumber: <https://color-wheel-artist.com/primary-colors/>)

3. Warna Tersier.

Warna tersier adalah perpaduan warna dari warna primer dengan warna sekunder. Contohnya warna coklat.



Gambar 2.14. Warna tersier

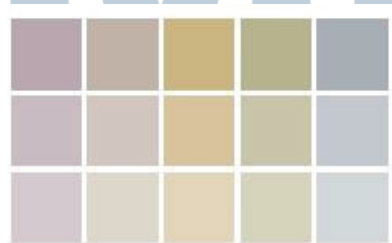
(Sumber: <https://serupa.id/perpaduan-warna/warna-tercier-color-wheel-lingkar-an-warna-serupa-id/>)

4. Warna Netral.

Warna netral adalah campuran 3 warna primer dalam proporsi 1:1:1.

Warna netral merupakan penyeimbang dari warna-warna kontras.

Jika bercampur dengan baik maka akan menghasilkan warna yang gelap atau mengarah ke warna hitam.



Gambar 2.15. Warna natural

(Sumber: <http://www.creativecolor schemes.com/resources/free-color-schemes/images/neutral-web-palettes.png>)

2.8.7. Tipografi

Menurut Anggraini (2014) arti tipografi secara sederhana adalah ilmu yang mempelajari mengenai penataan huruf cetak. Hal ini karena berawal dari bahasa Yunani yaitu *typos* dan *graphe*. Namun dalam tipografi juga mempelajari mengenai kecakapan praktis, sejarah, sosiologi, dan keragaman seni dalam dunia huruf (hlm. 51). Anggraini menjelaskan bahwa tipografi diklasifikasikan menjadi dua, yaitu:

1. Serif

Serif merupakan jenis huruf yang memiliki sirip atau bentuk lancip pada ujungnya. Pada huruf serif terdapat perbedaan tebal tipis dalam garisnya, hal ini membuat huruf serif lebih mudah untuk dibaca.



Gambar 2.16. Serif

(Sumber: <https://equalscreative.com/insights/reinvent-your-brand-serif-or-sans-serif/>)

2. Sans serif

Sans serif berarti tidak memiliki sirip di ujungnya, dan pada ketebalannya sans serif cenderung sama. Sans serif memberikan kesan kesederhaan, masa kini, dan futuristik.



Gambar 2.17. Sans Serif

(sumber: <https://equalscreative.com/insights/reinvent-your-brand-serif-or-sans-serif/>)

2.9. Prinsip Desain

Anggraini (2014) Menyatakan sebuah komunikasi visual membutuhkan unsur kreatif, inovatif, original, efektif, efisien dan estetis. Prinsip desain yang harus diperhatikan dalam merancang sebuah desain.

1. Keseimbangan.

Keseimbangan adalah pembagian bidang yang memiliki bobot yang sama secara visual.

2. Irama.

Irama berupa keteraturan yang diciptakan secara berulang-ulang dengan konsisten ataupun bervariasi.

3. Penekanan.

Penekanan adalah prinsip dasar dalam seni rupa dan desain untuk membangun visual sebagai pusat perhatian sehingga memiliki nilai yang artistik.

4. Kesatuan.

Kesatuan adalah prinsip dasar dalam desain yang sangat penting.

Kesatuan memberikan kesan harmonis pada desain apabila desain tidak memiliki kesatuan maka komposisi karya desain tersebut akan terlihat berantakan serta tidak nyaman dipandang.

2.10. Gaya Ilustrasi

Menurut Supriyono (2010) ilustrasi merupakan elemen visual yang membantu memperjelas informasi, berfungsi sebagai salah satu alat untuk mengambil perhatian pembaca. Ilustrasi bisa berupa gambar abstrak, garis, warna, tekstur, huruf, dan segala elemen desain yang bisa membantu memberikan pesan dan estetika. Ciri-ciri dari ilustrasi yang baik adalah memiliki unsur seperti berikut:

1. Komunikatif, Informatif, mudah dimengerti.
2. Berdasarkan dari perasaan.
3. Sebuah ide yang tidak ada sebelumnya dan orisinal.
4. Memiliki elemen visual yang menarik.
5. Berupa gambar dan foto yang memiliki kualitas baik.

2.10.1. Digital Painting

Menurut Jackson (2015) digital painting adalah perpaduan teknologi dari *raster imaging* dan ilustrasi *vector*, dimana goresan kuas menggunakan garis *vector* dan perwanaannya menggunakan kumpulan *pixel* yang menjadi sebuah gambar

digital. Digital painting sering digunakan untuk fotografer, produser multimedia, *illustrator*, *user experience designer*, *image compositor* atau untuk orang yang berkepentingan dalam bidang membuat gambar dengan komputer atau pengguna *special effect*.

2.11. *Pop Art*

Menurut Stępień (2015) *pop art* adalah seni yang meninggalkan norma yang sudah ada, seni ini biasanya menggabungkan langsung ikon dari tempat yang biasa kita lihat atau jumpai. Seni ini memberikan sensitifitas baru kepada gambar dan objek yang diambil dari sumber yang jauh berbeda. Perhatian seni pop art ditunjukkan untuk memproduksi *urban culture*, iklan, musik, dan *fashion*. Seni *pop art* menghilangkan keburukan dari perbedaan peran antara *low culture* dan *high culture* (hlm. 1).

Shanes (2009) menyatakan bahwa di akhir tahun 1950-an muncul sebuah budaya baru dalam seni Barat. Maraknya gaya tersebut bertahan dari tahun 1958-1970, yang di beri nama ‘pop art’ (hlm. 7).



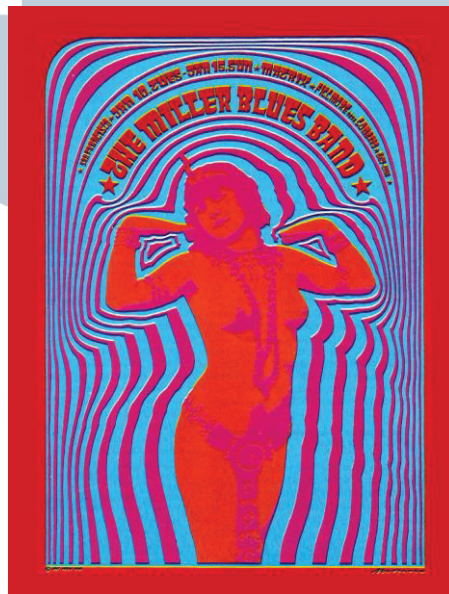
Gambar 2.18. Pop art

(https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/disp/38e11351986991.5608cd72aac6e.jpg)

2.12. *Psychedelic Art*

Cloninger (2009) memberikan pernyataan bahwa seni psychedelic adalah seni yang terkenal pada tahun 1960-an karena kemiripannya dengan seni *Nouveau*. Psychedelic art menggunakan bentuk-bentuk alami dan warna yang cerah (hlm. 72).

Anggraini (2014) mengatakan ciri-ciri dari gaya seni *psychedelic* adalah garis meliuk dan menggunakan kombinasi warna yang terang, cerah, dan memakai warna komplementer.



Gambar 2.19. Psychedelic art

(<https://donald-art.com/wp-content/uploads/2016/01/P1080942.jpg>)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A